

Identidad Cosmopolita Global

Educación para
el Desarrollo y
la Ciudadanía
Global

Identidad Cosmopolita Global

ÍNDICE

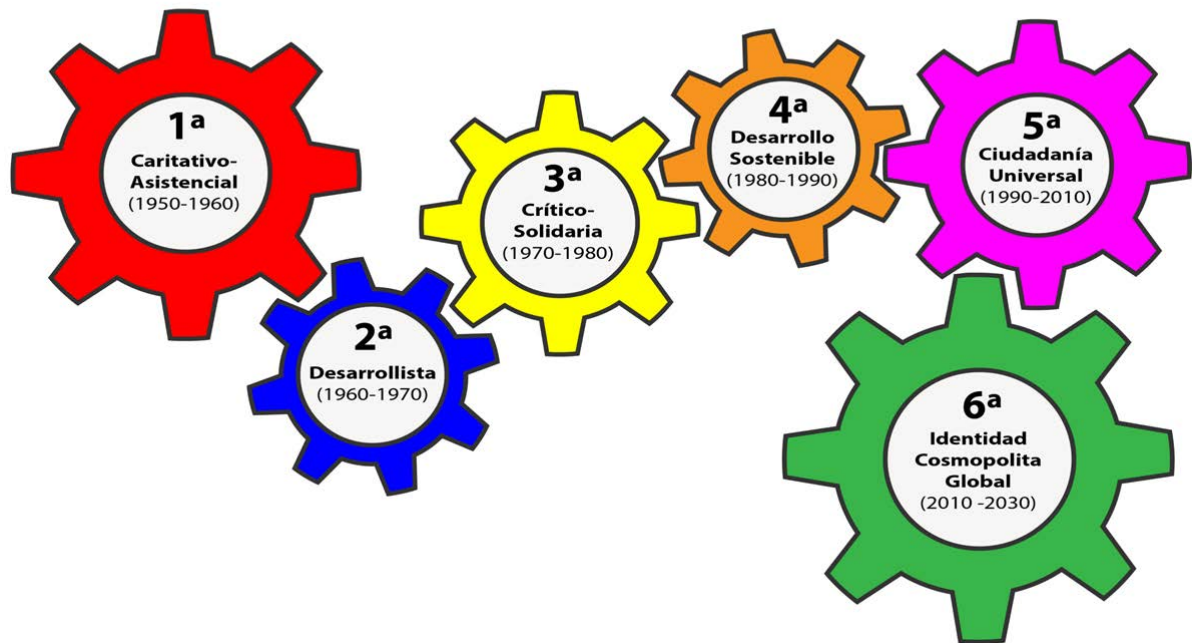
1. Evolución de la EpD ... pág. 3
2. Dimensiones de la ICG ... pág. 6
3. Desempeño de la ICG ... pág. 8
4. Situaciones de aprendizaje ... pág. 13
5. Evaluaciones de aprendizaje ... pág. 18
6. Ejemplos de evaluaciones ...pág. 22

Este documento didáctico forma parte del proyecto “Una ética eco-social para un mundo en cambio” financiado por la Junta de Castilla y León.

NOS
IMPULSA



01 Evolución de la EpD



La Educación del valor de la solidaridad no ha sido ajena a los momentos y procesos históricos, sino todo lo contrario. Tanto en su denominación como en su puesta en práctica, ha re_ejado los modos de ayuda y las claves socio-culturales de cada época.

Educación Cívica, Educación Social, Educación para la Solidaridad, Educación Prosocial, Aprendizaje Servicio, Social Service, Servicio Social, Educación de las Virtudes Humanas, Educación para el Desarrollo, Educación para el Desarrollo Humano, son diferentes etiquetas que el ámbito educativo ha utilizado, y sigue utilizando, para ocuparse de la formación humana y prosocial de los y las estudiantes.

Desde los años 50 del pasado siglo (1950) en que comenzó a tomarse más en serio el ámbito de la ayuda, también en la ciencia del Trabajo Social y la Asistencia Social, se han sucedido una serie de etapas, coincidiendo aproximadamente con décadas, que con_guran las ruedas de los mecanismos y sistemas de ayuda que conocemos hoy.

El proceso es evolutivo: cada nueva rueda no anula la anterior, sino que la supera y actualiza, pero sigue estando alimentada por ella. En un mismo centro educativo, es normal que haya tareas, actividades y proyectos sociales vinculados a diferentes ruedas. La clave está, por tanto en evolucionar, lo que implica aprovechar las inercias y fuerzas para alimentar y mover la rueda de la Identidad Cosmopolita Global, el nuevo paradigma educativo de lo social, lo prosocial y la solidaridad.

Las generaciones de EpDH en la escuela: implicaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Generaciones	Rol estudiante	Rol docente	Acciones	Visión de la ayuda
Caritativa - Asistencial (1950)	Actividades puntuales de colaboración	Colaborador y facilitador en actividades benéficas	Rastrillos y festivales benéficos	Limosna ocasional y mandato moral
Desarrollista (1960)	Espectador de una realidad lejana que no comprende	Gestor y organizador de campañas diversas	Campañas y acciones de recaudación de fondos	Aportación de bienes de los ricos a los pobres
Crítica - Solidaria (1970)	Sujeto que debe pensar críticamente y cuestionar su estilo de vida	Mensajero de productos y contenidos de sensibilización	Dinámicas y acciones públicas de repulsa o adhesión	Coherencia con ideales y valores sociales
Desarrollo Humano Sostenible (1980)	Ajuste a un perfil educativo de valores ético-sociales	Transmisor y facilitador de reflexiones éticas y sociales	Debates y reflexiones sobre casos y causas sociales	Vivir en coherencia con unos valores y ayudar al SUR
Ciudadanía Universal (1990)	Compromiso participativo en propuestas educativo-sociales	Animador y facilitador de compromisos desde su compromiso	Dinámicas y proyectos de educación en valores	Expresión de un ideal de sociedad más justa y solidaria
Identidad Cosmopolita Global (2010)	Constructor de relaciones humanas y éticas en lo local y global	Educador global que se siente llamado a mejorar el mundo	Situaciones de aprendizaje de la Identidad Cosmopolita Global	Adhesión a un contrato socio-global de vida buena

Conciencia global y crítica: nuevos lenguajes para crear nuevas conexiones

La Educación para el Desarrollo Humano ha elaborado, desde varios enfoques y tradiciones educativas, así como diversas experiencias en los ámbitos de Cooperación al Desarrollo, su propia comunidad ocio-verbal, una red o mapa conceptual que contiene las palabras que más resuenan en las propuestas educativas y transformadoras que plantea.

Además de los valores humanos y las propias metodologías sociales nacidas en los contextos de Educación No Formal, y ahora incorporadas cada vez con más presencia y éxito en la Educación Formal, esta red conceptual propia es la que aporta contenidos clave a las acciones educativas que propone, a la vez que otorga una identidad propia a la EpDH.

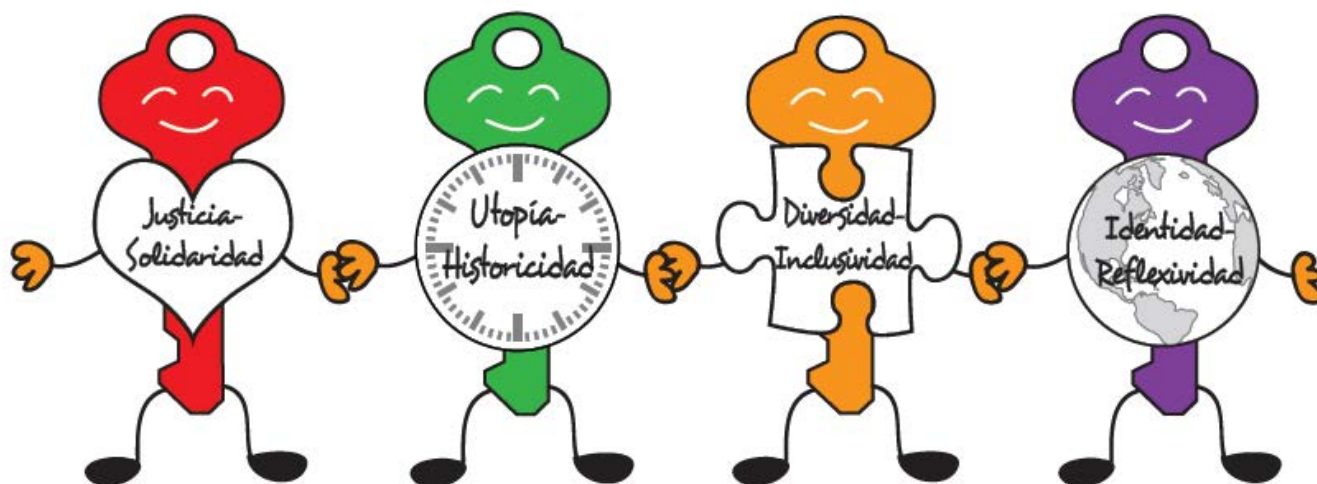
Esta red conceptual no está cerrada ni acabada, sino que se va renovando de en virtud de las innovaciones, cambios y necesidades emergentes en el ámbito de lo social, político, cultural y económico, desde un punto de vista global y local.

En un mundo que cada vez trabaja más en redes conceptuales hiperconectadas, estas palabras clave se convierten en las puertas de entrada a nuevos ámbitos del conocimiento, a nuevos foros, ideas y debates en torno a lo que nos ocupa y nos preocupa, que en nuestro caso es la construcción de un mundo más justo, humano y solidario, mediante esos futuros ciudadanos/as cosmopolitas.



Dimensiones de la ICG

02



Vivimos en un mundo global, es un proceso ya imparable, es una realidad. La trinchera defensivo-territorial identitaria ya no es funcional y genera fragmentación personal y social. La globalización implica la ruptura de fronteras en todos los órdenes: político, económico, social y cultural.

Los Derechos Humanos son la nueva ideología compartida, frente a los fundamentalismos y etnocentrismos auspiciados y sostenidos por aquellos que se benefician de ellos sin pudor, y no dudan en espolear y manipular los sentimientos, los medios de comunicación y las actitudes de la población para sus fines particularistas.

Desde estas claves y procesos globales visibles e incuestionables desde una óptica de derechos humanos, hemos optado por educar la Identidad Cosmopolita Global como nuevo paradigma educativo, con la convicción firme de que es la mejor semilla que podemos sembrar, regar y abonar para el desarrollo de las personas.

Hemos encontrado, cuatro grandes dimensiones o llaves que abren la puerta a este proceso educativo y constructivo, cuatro líneas maestras que han de ayudarnos a desarrollar, organizar, sistematizar y reinventar todo lo que hacemos para lograr este noble, humano y necesario objetivo.

Dimensiones

Diversidad - Inclusividad

Frente a la uniformidad y la homogeneidad incoherente, optamos por la diversidad constructiva y coherente, pero una diversidad inclusiva en la que todos/as tienen cabida y derecho a ser reconocidos y aceptados como tal. Esta diversidad se halla presente no sólo en lo cultural, sino también en los modos de aprendizaje e inteligencias así como en la diferente disponibilidad de bienes y oportunidades.

Justicia - Solidaridad

Optamos por un tipo de solidaridad que tiene como horizonte de sentido y realización la justicia, conscientes de que no todas las formas de solidaridad están animadas y orientadas por la justicia. La solidaridad es el camino, los proyectos, las actividades, mientras que la justicia debe ser la brújula y el horizonte hacia el que caminan las formas de la solidaridad.

Utopía - Historicidad

La utopía de otro mundo posible realizado por mujeres y hombres nuevos, que desarrollan al máximo sus talentos, no para el propio beneficio o ventaja, sino para ponerlos al servicio de los demás, no se entiende sin una línea de tiempo histórica (pasado – presente – futuro), sin un proceso evolutivo (propio de las etapas educativas).

La vivencia del tiempo y su programación, en lo físico y lo existencial, es clave para comprender y realizar las utopías.

Diversidad - Inclusividad

La identidad, tanto individual como colectiva, se construye mediante procesos reflexivos en los que entran en juego los valores como criterios de discernimiento y toma de decisiones. Optamos hoy por una identidad global y cosmopolita, frente a una identidad fragmentada y parcelada, de corto alcance en lo personal y en lo socio-cultural. Los procesos de reflexividad del yo, como elementos clarificadores de la identidad, precisan de acompañamiento, discernimiento y desarrollo de la competencia espiritual.

03

Desempeños de la ICG



Un desempeño se expresa mediante la “puesta en escena” de unos conocimientos (ámbito del saber) + unas capacidades (ámbito del saber hacer) + una actitud (ámbito del saber ser). Los tres aspectos van unidos en el modo de desempeñarse cada estudiante en una situación de aprendizaje que previamente hemos diseñado o provocado.

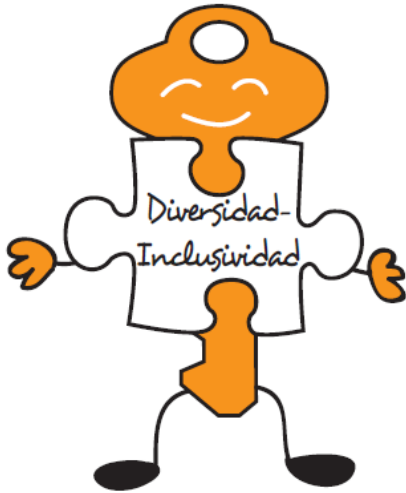
Los desempeños se formulan en tiempo presente y prescriben un modo de conducirse en la situación, por ello están muy cercanos al concepto de rol desempeñado, el cual también requiere saber + saber ser + saber hacer.

Los desempeños son “trozos” representativos de una competencia (NIVEL 1) y se agrupan en torno a las diferentes dimensiones de la misma (NIVEL 2). Su primera formulación es genérica (NIVEL 3) como resultado del cruce de las dimensiones competenciales con otras teorías o marcos pedagógicos en nuestro caso.

En un nivel siguiente de concreción (NIVEL 4) se aterrizan en función de la edad de los y las estudiantes, e incluso en función del contexto educativo concreto, son redefinidos o matizados para dotarles de mayor eficacia y significado (NIVEL 5).



Desempeños Diversidad-Inclusividad



Hasta los 5 años

- Se comunica de modo eficaz con diferentes niños y niñas en las actividades propuestas.
- Le gusta interactuar y relacionarse en general con otros niños y niñas en diferentes actividades.
- Elabora creaciones artísticas que expresan sentimientos y valores positivos.

De los 6 a los 11 años

- Se comunica eficaz y positivamente con diferentes niños y niñas.
- Busca puntos en común y acuerdo entre diferentes opciones o perspectivas de lo mismo.
- Le gusta compartir diferentes aspectos de su origen socio-cultural con otros niños y niñas.
- Elabora creaciones artísticas diversas en lo social y en lo cultural.
- Desarrolla ideas novedosas para solucionar o prevenir problemas medio-ambientales.

De los 12 a los 18 años

- Se comunica de modo constructivo con diferentes personas, lenguas o culturas.
- Describe, contrasta y analiza realidades humanas diversas desde una óptica inclusiva y convivencial.
- Utiliza las nuevas tecnologías para investigar entornos diversos en lo social, ecológico y cultural.
- Reconoce la diversidad como un valor social y fomenta relaciones afectivas y constructivas en la misma.
- Se formula preguntas acerca de su existencia y origen en relación con el mestizaje socio-cultural.
- Elabora ideas y creaciones diversas desde diferentes teorías y puntos de vista socio-culturales.
- Elabora creaciones artísticas a partir de experiencias y conocimientos de mestizaje cultural y social.

Desempeños Justicia-Solidaridad



Hasta los 5 años

- Utiliza un lenguaje positivo para relacionarse y desarrollar tareas compartidas.
- Muestra interés y atención hacia creaciones culturales y artísticas sobre valores humanos.
- Identifica emociones básicas, tanto agradables como desagradables, en otras personas o niños y niñas.

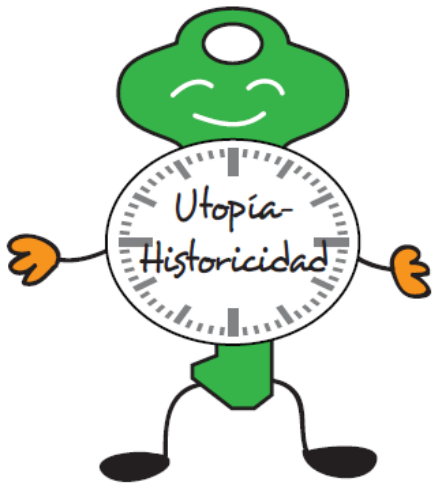
De los 6 a los 11 años

- Escucha activamente a otros niños y niñas, respetando su turno para hablar.
- Secuencia una tarea u objetivo prosocial en pequeños pasos de logro y eficacia.
- Expresa empatía y solidaridad con las víctimas de catástrofes o injusticias sociales.
- Se interesa por otros niños y niñas de otros países que se implican en proyectos de ayuda.
- Identifica valores, actitudes o comportamientos prosociales en diversas creaciones artísticas.

De los 12 a los 18 años

- Utiliza un lenguaje positivo que acoge, anima, motiva, o ayuda a resolver problemas, necesidades y conflictos.
- Proyecta y secuencia acciones y recursos para desarrollar acciones de mejora social y ambiental.
- Utiliza las TIC como herramienta de apoyo para ayudar y trabajar por los Derechos Humanos.
- Muestra interés, empatía y solidaridad con las víctimas de situaciones de injusticia social.
- Describe e identifica sus motivaciones y capacidades para ayudar, analizando debilidades y fortalezas.
- Desarrolla y/o admira con interés creaciones artísticas y culturales que expresan valores humanos y cívicos.
- Imagina, propone y realiza proyectos innovadores para ayudar a otros y transformar la micro y macro-realidad.

Desempeños Utopía-Historicidad



Hasta los 5 años

- Ordena eficazmente viñetas de secuencias prosociales según la lógica causa / ayuda / consecuencia.
- Formula deseos futuros positivos, tanto personales como vinculados a finales de historia de cuentos.
- Identifica a los héroes y personajes prosociales de los cuentos y narraciones.

De los 6 a los 11 años

- Inventa historias y narraciones acerca de un mundo bueno, solidario y ecológico.
- Compara y contrasta una misma situación prosocial en diferentes tiempos históricos.
- Asume roles prosociales para la mejora y el bienestar de otras personas.
- Elabora creaciones artísticas utópicas acerca de su entorno cercano y también global.
- Identifica sus talentos y se implica en proyectos y tareas para ponerlos al servicio del bien común.

De los 12 a los 18 años

- Utiliza un lenguaje positivo y proactivo para expresar sueños, ideales y esperanzas de un mundo mejor.
- Analiza la dimensión histórica de los hechos y sucesos para proyectar y expresar ideales de sociedad.
- Identifica su papel como actor y participe en la creación de un mundo más ecológico, justo y pacífico.
- Formula pensamientos utópicos y esperanzadores que le motivan a cambiar el mundo.
- Se da cuenta de la influencia que tienen los valores e ideales en su motivación por aprender y mejorar.
- Expresa utopías, valores e ideales a través de una diversidad de formatos artísticos.
- Identifica sus talentos y capacidades para ponerlos al servicio de los demás mediante la acción creadora.

Desempeños Identidad-Reflexividad



Hasta los 5 años

- Se identifica con personajes y héroes positivos y de comportamiento prosocial.
- Se describe a sí mismo/a dentro de un contexto cultural con rasgos o señales de pertenencia.
- Utiliza el nosotros colectivo para expresar su pertenencia a un grupo o equipo de trabajo.

De los 6 a los 11 años

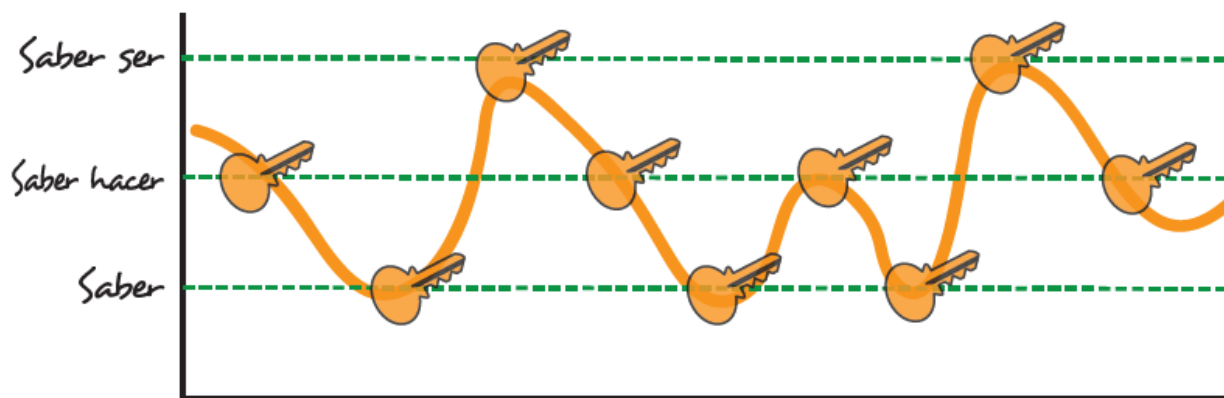
- Se identifica con personajes y modelos de valores humanos y prosociales.
- Investiga sus raíces socio-culturales a través de su entorno familiar.
- Expresa sentimientos de bienestar y felicidad tras haber ayudado a otros o haber mejorado su entorno.
- Identifica fortalezas y comportamientos de éxito de un equipo para lograr un objetivo.
- Formula valores y virtudes prosociales cuando hace una presentación de sí mismo/a.

De los 12 a los 18 años

- Utiliza eficazmente varios formatos del lenguaje para expresar sus aspiraciones y valores prosociales.
- Describe su trayectoria vital y su identidad, utilizando para ello el pensamiento lógico, científico y analítico.
- Define y cuida su identidad digital, usándola como un medio de convivencia y participación en una red global.
- Se identifica con el entorno bio-sistémico que habita, reconociendo su interrelación el mismo.
- Define el sentido de su vida desde los otros a los que ayuda y con quien comparte ideas y sentimientos.
- Identifica patrones y habilidades de éxito en el trabajo compartido y cooperativo con otros.
- Expresa su identidad, tanto individual como socio-global, a través de distintas manifestaciones artísticas.

Situaciones de aprendizaje

04



Erwin Schrödinger, uno de los autores clave en la mecánica cuántica, definió en 1925 el fenómeno de la ondulalidad como la probabilidad de que el objeto, la partícula, se encuentre realmente ahí. La ondulalidad nos dice dónde está algo, cuando mayor y más intensa es la ondulalidad, más probabilidad hay de encontrar lo que estamos buscando.

Con esta teoría-hipótesis de la ondulalidad Schrödinger rechaza una física donde los electrones se movían sólo en "órbitas permitidas" y luego, sin ninguna causa, saltaban abruptamente de una órbita a otra.

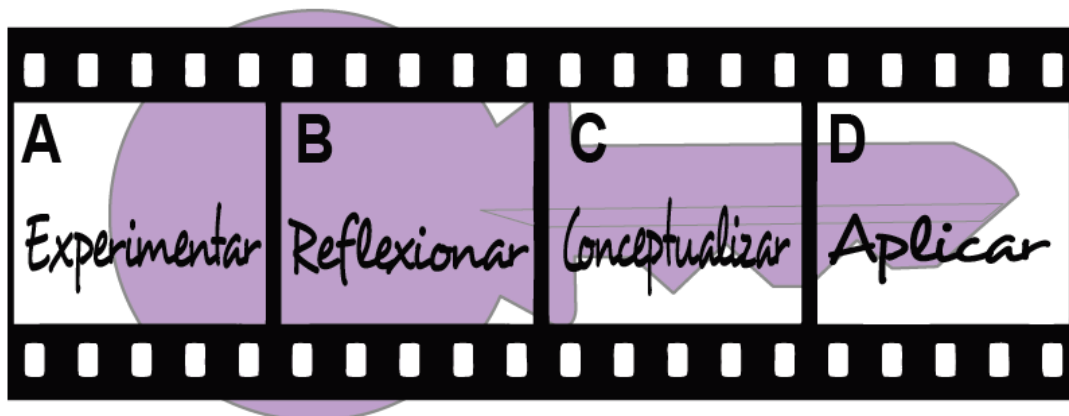
Igualmente, el aprendizaje competencial rechaza un tipo de aprendizaje de los tres orbitales fijos y separados: los conocimientos, las capacidades y las actitudes. Nos empezamos a dar cuenta de que los electrones no están fijos en los orbitales del saber, el saber hacer y el saber ser, sino que en realidad trabajan juntos y saltan constantemente de una órbita a otra del aprendizaje, produciendo así la ondulalidad, siempre que sean estimulados adecuadamente por energía docente.

De la misma forma que ocurre en la mecánica cuántica, la mayor ondulalidad del saber + saber hacer + saber ser nos indica que ahí está lo que buscamos: el aprendizaje. El diseño de buenas situaciones y experiencias de aprendizaje competencial provoca mayor movimiento de los tres componentes de todo desempeño competencial, y por tanto una mayor probabilidad de producir aprendizajes significativos.

Una acción formativa tradicional basada en transmitir información sólo en el ámbito del saber (conocimientos) es como un electrón viajando por la misma órbita, sin ningún tipo de ondulalidad, o con una ondulalidad muy baja.

Con una acción formativa sólo basada en el saber hacer, sin aporte de conocimientos y sin reflexión de lo que se hace y por qué se hace, ocurre lo mismo: no hay ondulalidad.

El ciclo de Kolb



-David Kolb es conocido por su modelo de “estilos de aprendizaje”. Viene a decir que en el aula nos encontramos con alumnos y alumnas que aprenden de forma diferente, utilizando diferentes formatos e inteligencias. Constatar esta realidad diversa en los modos de aprender nos lleva a una conclusión: hemos de ser también diversos en los modos de enseñar, porque si enseñamos siempre del mismo modo, sólo aprenderán aquellos alumnos y alumnas más capacitados para aprender en relación a nuestro estilo docente.

El Ciclo de Kolb viene a resolver este problema, ya que en sí mismo contiene y promueve los cuatro estilos principales de enseñanza - aprendizaje. La propuesta de diseño de situaciones y escenas de aprendizaje según Kolb, podemos verla como una secuencia de cuatro fotogramas:

- 1. Experimentar:** diseña algo que capte la atención y la emoción de los estudiantes, que les sorprenda y haga caer en la cuenta.
- 2. Reflexionar:** Genera un espacio en que puedan expresar y verbalizar lo que han visto o cómo se han sentido, lo que piensan, plantea preguntas.
- 3. Conceptualizar:** Explica o haz que comprendan bien el concepto o esquema clave (contenidos) que necesitan saber para aplicar el desempeño a otras situaciones.
- 4. Aplicar:** facilita una situación o producto de aprendizaje como aplicación o transferencia de lo que han aprendido, de modo que puedas observar en qué medida han aprendido o mejorado.

Estas cuatro fases siempre están guiadas por uno de los desempeños competenciales de una de las llaves, que es el que da realmente sentido pedagógico a la situación de aprendizaje y la conecta con la Identidad Cosmopolita Global.

Guía de diseño de situaciones de aprendizaje

Como ya hemos visto, según Kolb, para que haya un aprendizaje efectivo y eficaz, idealmente deberíamos pasar por un proceso que incluye cuatro etapas. Kolb esquematiza este proceso por medio de un modelo en forma de rueda llamado “Ciclo del Aprendizaje”, también conocido como “Ciclo de Kolb”.

El modo como los y las docentes pueden idear buenas situaciones de aprendizaje, implica pensar este Ciclo de Kolb justo al revés. Para ello hemos diseñado un sencillo proceso de 5 pasos para diseñar situaciones de aprendizaje de Identidad Cosmopolita Global.

El primer paso consiste en seleccionar un desempeño de una de las llaves, en coger el propio remo del barco de la Identidad Cosmopolita Global y ponerse a remar, por ello aparece un remo junto al mismo. Este primer paso implica que debemos repartirnos todos los desempeños o remos de todas las llaves entre todos los docentes, para así llevar a nuestro barco a buen ritmo y a buen puerto. Este reparto de los desempeños es esencial, ya que si una de las llaves, por ejemplo, se programa poco porque hemos asignado desempeños de las otras llaves a todos los docentes, entonces uno de los lados del barco no tendrá fuerza, y en lugar de ir hacia delante comenzaremos a dar vueltas.

El peso de toda la competencia debe estar bien repartido en cada ciclo educativo, en cada espiral de Bruner, recordemos, debemos trabajar por igual y de forma suficiente las cuatro llaves de la Identidad Cosmopolita Global y sus desempeños para educar bien toda la competencia. A la hora de hacer este reparto, recomendamos que lo hagan los propios equipos docentes por ciclos educativos, que se apropien de los mismos en orden a sus pasiones educativas, sus resonancias positivas con determinados desempeños, sus habilidades didácticas o recursos personales, así como la idoneidad de ciertos desempeños para trabajarlos más en unas asignaturas que en otras.

El segundo paso, una vez seleccionado o asignado un desempeño, implica imaginarnos a un alumno o alumna haciendo muy bien eso que propone el desempeño en una situación de aprendizaje, es decir, **irnos al producto final del proceso, a la fase cuatro de aplicación del Ciclo de Kolb**, a ese lugar ideal del aprendizaje al que deseamos llegar. Este punto es importante, porque “quien no sabe dónde va, puede llegar donde no quiere”. Es importante, en cada situación de aprendizaje, tener visualizado el dónde queremos llegar con nuestros estudiantes en su saber, saber hacer y saber ser. Ahora que tenemos claro dónde queremos llegar, pensemos en el equipaje cognitivo que necesitan los estudiantes para llegar bien a la comprensión profunda del desempeño en cuestión.

El tercer paso implica trabajar el “saber” de los estudiantes en este desempeño competencial. Debemos hacernos esta pregunta: ¿qué necesitan saber mis estudiantes exactamente para entrenar bien este desempeño competencial, para hacer bien eso que me he planteado como producto final de este recorrido didáctico? Es posible que aquí debemos facilitar un nuevo contenido, o bien reforzarlo, o incluso desprender algo que no estaba bien aprendido. Aquí entran con fuerza los contenidos curriculares, en la medida en que debemos vincular lo más posible el aprendizaje de Identidad Cosmopolita Global al currículo escolar del alumnado, a la propia asignatura. Pero hay muchos contenidos y conceptos clave de Educación para el Desarrollo Humano que no están en los currículos oficiales, por ello debemos enriquecer nuestras propuestas didácticas con estos contenidos propios.

Es, por tanto, conveniente, que pongamos el acento, en el ámbito del saber y de los conocimientos, en que este saber sea crítico y constructivo, que sea global además de local, y que como dice el pensador francés Edgar Morin, se construya desde una comunidad socio-verbal de democracia cognitiva en lugar de estar fragmentado, parcializado y auto-referenciado en materias y saberes inconexos.



El cuarto paso consiste en preparar un buen comienzo. Y, aunque a veces hay variables circunstanciales que escapan a nuestro control, lo cierto es que lo que empieza mal o de forma inadecuada, sabemos por experiencia, que cuesta mucho hacer que acabe bien. No se puede empezar una acción formativa de cualquier manera, lo mismo que no se puede empezar a hacer un deporte sin preparar el cuerpo y la mente: de lo contrario nos podemos lesionar. Pocas veces caemos en la cuenta de lo importante que es preparar la mente y las capacidades previas al aprendizaje, es decir, la memoria, la atención, la concentración y la percepción, para el propio aprendizaje. En la época que les ha tocado vivir a nuestros estudiantes, ya sabemos que este paso previo es clave, y no pocos centros educativos practican ya las técnicas de relajación, mindfulness y meditación antes de cada clase. Pues esta es la función que David Kolb otorga a la fase de “experiencia”: se trata de convocar a todos los sentidos, no sólo al auditivo, a través de una dinámica inicial que provoque preguntas y resonancias para la reflexión posterior, que nos haga después caer en la cuenta de algo, que nos vaya centrando en el tema, que nos ayude a descargar la tensión acumulada en la clase anterior tal vez. Pero no vale cualquier experiencia o dinámica, tiene que ser una experiencia en conexión con nuestro desempeño competencial y que vaya preparando el terreno para la reflexión y aprendizaje posterior.

El quinto y último paso de este proceso de programación de una situación de aprendizaje, consiste en pensar en la actitud que nos gustaría que los estudiantes tuvieran durante todo el proceso: comunicarla de alguna manera y tratar de facilitarla. ¿Cómo nos gustaría que se comportaran durante la actividad? ¿Qué valores nos gustaría ver en ellos aquí y ahora? ¿Qué normas mínimas deben regular la actividad y nos gustaría que se respetasen? Es importante que nos hagamos estas preguntas previas, porque no olvidemos que los desempeños competenciales también implican actitudes y valores, y que sólo si previamente pensamos en ellos dentro de una situación de aprendizaje, estaremos más capacitados para evaluarlos adecuadamente, para procurarlos, o incluso para exigirlos en un momento dado. Trabajar con actitudes y valores exige también un entrenamiento previo del grupo de estudiantes, una cierta micro-cultura de aula. Las técnicas de aprendizaje cooperativo, por ejemplo, no reportan los resultados esperados al comienzo de ponerlas en práctica, pero sí cuando se han socializado y entrenado de forma suficiente, y los estudiantes las han incorporado de modo natural a su trabajo y saber estar en el aula.



05

Evaluación del aprendizaje

Los alumnos/as aprenden de manera diferente, tienen estilos de aprendizaje diferentes, por ello debemos crear, tanto situaciones de aprendizaje diversas, como sistemas de evaluación adaptados a estas diferentes formas de aprender.

Los sistemas de evaluación deberían ser flexibles y adaptables a las distintas formas de aprender de los estudiantes. Esto favorecería que alumnos diferentes, con formas de aprender muy variables, tuvieran éxito en algunas áreas.

Normalmente, al programar y diseñar una situación de aprendizaje pensamos en el momento de la evaluación al final del proceso. Pero, ¿cuándo piensan en ella los alumnos? Es en lo primero que piensan, sobre todo a medida que van siendo mayores. Y aunque nosotros como docentes pensemos en ello en el momento final del proceso, nuestro modo de evaluar al alumnado tiene tal impacto en cómo organizan ellos su aprendizaje que deberíamos repensar todo el proceso de programación y diseño y traer la evaluación al primer plano.



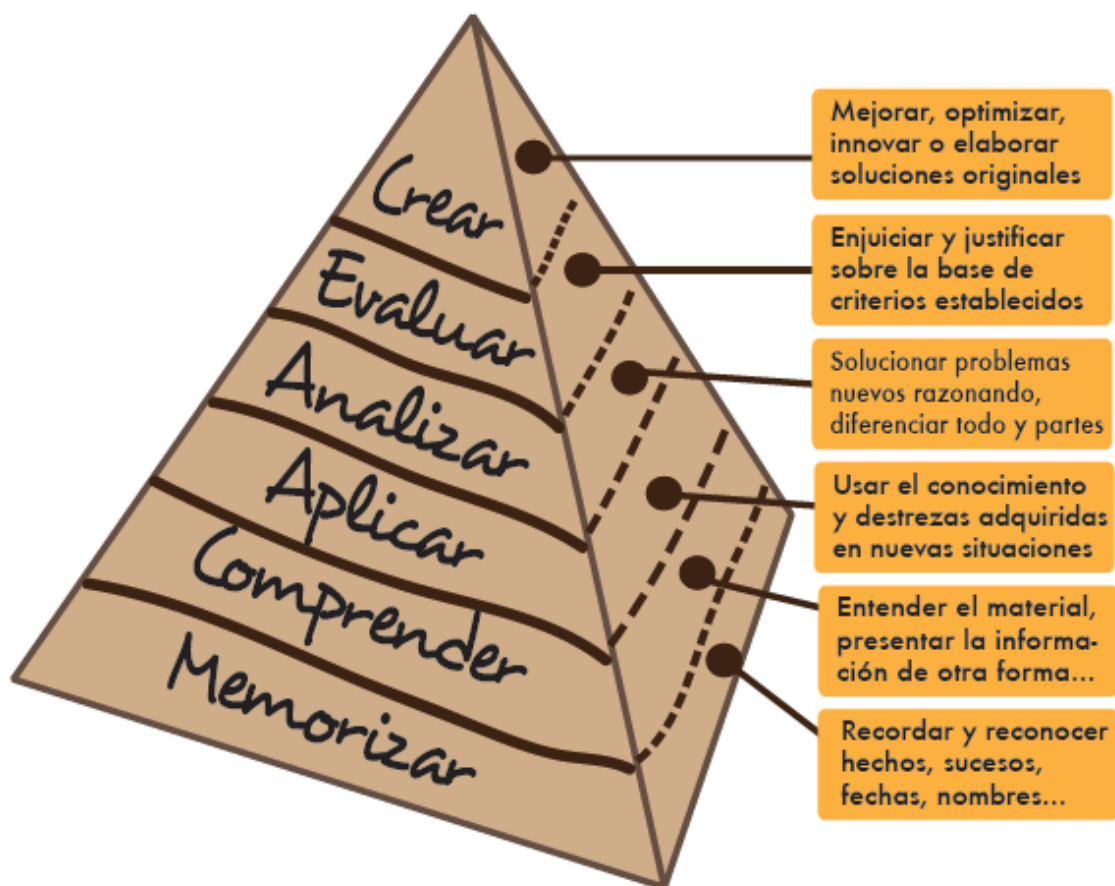
Por otra parte, ¿por qué pensar en una evaluación desligada de las situaciones de aprendizaje? Muchas veces coincide la actividad que realizamos para que los alumnos aprendan, con la situación de evaluación. Hagamos un uso estratégico de la evaluación, dejemos de verla sólo como una situación de verificación del aprendizaje y pasemos a verla como una situación más de aprendizaje.

Convirtamos la evaluación en una eficaz oportunidad de aprendizaje que nos permita aprovechar su poder condicionante en el qué, cómo y cuándo aprende el alumno. Pedro Morales (2010).

Desde FISC proponemos una evaluación formativa por su gran poder facilitador del aprendizaje. La evaluación formativa es el proceso utilizado por profesores y alumnos durante el período de enseñanza-aprendizaje que aporta la información necesaria (feedback) para ir ajustando el proceso de manera que los alumnos consigan los objetivos propuestos. Por tanto, una evaluación que le permita seguir aprendiendo y que puede consistir en un sistema flexible y adaptable a las diferentes formas de aprender de los estudiantes, a su diversidad.

Evaluación de competencias

Para establecer los diferentes niveles de dominio, las taxonomías de aprendizaje pueden ayudar a clasificar las competencias o resultados de aprendizaje en función de la progresiva complejidad de los niveles de comprensión por parte de los alumnos. Las taxonomías de aprendizaje permiten establecer la progresión en el desarrollo de las competencias tanto por cursos (más complejas en cursos más avanzados), como por alumnos de un mismo curso (podemos diferenciar a los alumnos en función del nivel de desarrollo de competencias en un mismo curso y en una misma asignatura). La Taxonomía de Bloom nos permite identificar una serie de verbos que señalan niveles de complejidad en el proceso de aprendizaje.



Las rúbricas

Las rúbricas son guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño de los estudiantes que describen características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del alumno, de valorar su ejecución y de facilitar la proporción de feedback (A. Blanco, 2006).

Características de las rúbricas:

- Ayudan a clarificar objetivos perseguidos con los instrumentos de evaluación,
- Reducen la ambigüedad a la hora de evaluar,
- Ayudan a dar normas claras sobre cómo se deben hacer los trabajos o exámenes,
- Dejan claro lo que el profesor considera que es realmente importante,
- Facilitan la autoevaluación de los alumnos
- Centran mejor su esfuerzo en los objetivos perseguidos.

Para elaborar una rúbrica debemos tener claro el proceso siguiente:

1. La competencia a evaluar.
2. Las dimensiones que abarcan los matices de la competencia.
3. Los indicadores o resultados observables de cada dimensión.
4. Los grados de dominio progresivos de cada indicador (escala / intervalos).



Las escalas

Hay que tener en cuenta que las actitudes se evalúan, no se califican y debe ser una evaluación anónima que permita además la autoevaluación del alumno. Por ello, la propia situación de evaluación debe convertirse en una actividad más de aprendizaje (por ejemplo, dando un feedback grupal a los estudiantes, hablando de las actitudes más presentes, de las menos... de las más adecuadas, de las menos adecuadas, etc.).

Las escalas sirven para medir los elementos actitudinales de las competencias. Las actitudes se refieren a una predisposición interna a reaccionar positiva o negativamente ante ideas, grupos o actividades, etc. Podríamos definir las operativamente como estar de acuerdo con, sentir gusto por, estar a favor de, etc. Siempre con una carga valorativa importante (Pedro Morales, 2010).

La evaluación de actitudes es importante porque:

1. Mientras los conocimientos se olvidan, las actitudes son más estables en el tiempo y si enseñamos para formar personas para el mundo y para el futuro, no debemos dejarlas fuera de nuestra atención.
2. Las actitudes condicionan nuestra toma de decisiones y esto es fundamental para conseguir una educación integral de nuestros estudiantes
3. Desde la escuela se debe educar a los estudiantes para que sean críticos ante mensajes de los medios de comunicación que generan determinadas actitudes que pueden ser contrapuestas a las que se tratan de impulsar desde la institución educativa.
4. Nuestro influjo como docentes va más allá de los conocimientos y si lo hacemos explícito será más fácil de evaluar.

Clarificar la actitud que se desea medir

1

Puede ayudar hacer previamente una descripción de la persona que supuestamente tenga de manera clara la actitud que se desea medir y es importante describir tanto a la persona que tenga una actitud positiva como negativa.

Redactar un conjunto de ítems

2

Los ítems deben ser relevantes, claramente relacionados con la actitud que se desea medir, deben ser opiniones con las que se pueda estar o no estar de acuerdo, no hechos o datos que se pueden saber o no saber: no voy a medir conocimientos.

Decidir el tipo de respuestas que vamos a proponer

3

Las respuestas más habituales en las escalas de actitudes suelen expresar grado de acuerdo con el contenido del ítem, o también se pueden presentar términos de frecuencia.

Calcular su fiabilidad y validez

4

Lo que nos dice el análisis de la **fiabilidad** es si el instrumento diferencia adecuadamente a los sujetos en aquello que mide la escala, es decir, expresa el grado de precisión de la medida. Un instrumento es **válido** si mide aquello que pretende medir.

Ejemplos de evaluaciones

06

Dos cosas son importantes en la evaluación competencial para obtener resultados de calidad y coherentes: la variedad de los instrumentos de evaluación y la participación del alumnado en su propia evaluación. Esta reflexión destierra para siempre una evaluación basada en el mismo tipo de prueba, así como una evaluación realizada únicamente por los y las docentes.

El profesorado debe utilizar procedimientos de evaluación variados para facilitar la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación. Asimismo, es necesario incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación.

Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En primer lugar ofrecemos una **Rúbrica para la evaluación del nivel de desarrollo de la Identidad Cosmopolita Global**. Se trata de una herramienta sencilla y adaptada a cada tramo de edad con la que cada docente pueda, de forma rápida y eficaz, valorar el desarrollo de la ICG en cada estudiante después de un periodo de un trabajo con dicho estudiante generalmente pensaremos en un curso académico.

A continuación ofrecemos un **“Test de Autoevaluación general de la ICG”**, en el que cada estudiante debe responder a una serie de cuestiones o ítems que están directamente relacionados con los desempeños de las 4 llaves de la ICG. Hay tres test en total, uno por cada tramo de edad. Como se indica en los mismos, estos test deberán pasarse en tres momentos diferentes: a los 7 - 8 años, a los 11 - 12 años y a los 15 - 16 años. Se trata de una herramienta muy interesante, tanto para medir el nivel previo de ICG que trae cada estudiante y con ese nivel previo detectar las principales debilidades donde debemos poner más acento, cuanto para tener una fotografía general de todo un curso, todo un centro, incluso una red de centros educativos.

Rúbrica para la evaluación del nivel de desarrollo de la Identidad Cosmopolita Global.

Hasta los 5 años

Justicia- Solidaridad						Si
Indicador 1	Prefiere realizar tareas compartidas con compañeros antes que hacerlas solo					
Indicador 2	Pinta escenas en las que varios niños interactúan					
Indicador 3	Identifica emociones básicas en otros niños (tristeza, miedo, alegría...)					
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Utopía-Historicidad						Si
Indicador 1	Identifica causas o problemas asociados a situaciones sociales de exclusión, pobreza...					
Indicador 2	Formula deseos futuros positivos, tanto personales como vinculados a finales de historia de cuentos					
Indicador 3	Identifica a los héroes y personajes prosociales del cuento					
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Diversidad-Inclusividad						Si
Indicador 1	Se comunica de modo eficaz con diferentes niños y niñas					
Indicador 2	Le gusta interactuar con otros niños en situaciones de aprendizaje					
Indicador 3	Elabora creaciones artísticas que expresan sentimientos y valores positivos					
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Identidad-Reflexividad						Si
Indicador 1	Se identifica con personajes y héroes prosociales					
Indicador 2	Se describe a sí mismo como alguien que pertenece a un grupo social y cultural característico					
Indicador 3	Utiliza el nosotros colectivo para expresar su pertenencia a un grupo					
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

De los 6 a los 11 años

Justicia- Solidaridad					Sí
Indicador 1	Escucha activamente a otros niños y niñas, respetando su turno para hablar				
Indicador 2	Propone soluciones viables ante un problema de carácter social				
Indicador 3	Expresa empatía y solidaridad con víctimas de catástrofes o injusticias sociales				
Indicador 4	Identifica actuaciones prosociales por parte de personajes en cuentos o historias				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Utopía-Historicidad					Sí
Indicador 1	Inventa historias acerca de un mundo solidario y ecológico				
Indicador 2	Identifica las diferencias con respecto al contexto histórico de acciones prosociales situadas en diferentes épocas				
Indicador 3	Asume roles prosociales ante situaciones que lo requieran				
Indicador 4	Identifica sus potencialidades para ayudar a otros				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Diversidad-Inclusividad					Sí
Indicador 1	Se comunica de modo eficaz con diferentes niños y niñas				
Indicador 2	Busca puntos en común y acuerdo entre diferentes puntos de vista ante una situación				
Indicador 3	Elabora creaciones artísticas con contenido social				
Indicador 4	Desarrolla ideas novedosas para resolver problemas medio-ambientales				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Identidad-Reflexividad					Sí
Indicador 1	Se identifica con características personales de personajes prosociales				
Indicador 2	Expresa sentimientos positivos tras ayudar a otros				
Indicador 3	Identifica las fortalezas del trabajo en equipo para lograr un objetivo				
Indicador 4	Habla de sus virtudes prosociales cuando hace una presentación de sí mismo				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

De los 12 a los 18 años

Justicia- Solidaridad		Sí			
Indicador 1	Utiliza un lenguaje positivo que acoge, anima, motiva, o ayuda a resolver problemas, necesidades y conflictos, cuando se relaciona con otros compañeros.				
Indicador 2	Proyecta y secuencia acciones y recursos para desarrollar acciones de mejora social y ambiental.				
Indicador 3	Utiliza las TIC como herramienta de apoyo para ayudar y trabajar por los Derechos Humanos.				
Indicador 4	Muestra interés, empatía y solidaridad con las víctimas de situaciones de injusticia social.				
Indicador 5	Describe e identifica sus motivaciones y capacidades para ayudar, analizando debilidades y fortalezas.				
Indicador 6	Desarrolla y/o admira con interés creaciones artísticas y culturales que expresan valores humanos y cívicos.				
Indicador 7	Imagina, propone y realiza proyectos innovadores para ayudar a otros y transformar la realidad.				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN		Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Utopía-Historicidad		Sí			
Indicador 1	Utiliza un lenguaje positivo y proactivo para expresar sueños, ideales y esperanzas de un mundo mejor.				
Indicador 2	Analiza la dimensión histórica de los hechos y sucesos para proyectar y expresar ideales de sociedad.				
Indicador 3	Identifica su papel como actor y participe en la creación de un mundo más ecológico, justo y pacífico.				
Indicador 4	Formula pensamientos utópicos y esperanzadores que le motivan a cambiar el mundo.				
Indicador 5	Se da cuenta de la influencia que tienen los valores e ideales en su motivación por aprender y mejorar.				
Indicador 6	Expresa utopías, valores e ideales a través de una diversidad de formatos artísticos.				
Indicador 7	Identifica sus talentos y capacidades para ponerlos al servicio de los demás mediante la acción creadora.				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN		Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Diversidad-Inclusividad		Sí			
Indicador 1	Se comunica de modo constructivo con diferentes personas, lenguas o culturas.				
Indicador 2	Describe, contrasta y analiza realidades humanas diversas desde una óptica inclusiva y convivencial.				
Indicador 3	Utiliza las nuevas tecnologías para investigar entornos diversos en lo social, ecológico y cultural.				
Indicador 4	Reconoce la diversidad como un valor social y fomenta relaciones afectivas y constructivas en la misma.				
Indicador 5	Se formula preguntas acerca de su existencia y origen en relación con el mestizaje socio-cultural.				
Indicador 6	Elabora ideas y creaciones diversas desde diferentes teorías y puntos de vista socio-culturales.				
Indicador 7	Elabora creaciones artísticas a partir de experiencias y conocimientos de mestizaje cultural y social.				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Identidad-Reflexividad		Sí			
Indicador 1	Utiliza eficazmente varios formatos del lenguaje para expresar sus aspiraciones y valores prosociales.				
Indicador 2	Describe su trayectoria vital y su identidad, utilizando para ello el pensamiento lógico, científico y analítico.				
Indicador 3	Define y cuida su identidad digital, usándola como un medio de convivencia y participación en una red global				
Indicador 4	Se identifica en el entorno bio-sistémico que habita, reconociendo su interrelación en el mismo.				
Indicador 5	Define el sentido de su vida desde los otros a los que ayuda y con quien comparte ideas y sentimientos.				
Indicador 6	Identifica patrones y habilidades de éxito en el trabajo compartido y cooperativo con otros.				
Indicador 7	Expresa su identidad, tanto individual como socio-global, a través de distintas manifestaciones artísticas.				
VALORACIÓN GLOBAL DE LA DIMENSIÓN	Nunca	A veces	Frecuentemente	La mayoría de las veces	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Rúbrica para la evaluación del nivel de desarrollo de la Identidad Cosmopolita Global.

TEST DE AUTO-EVALUACIÓN ICG 1 – Alumnado 7-8 años.

Alumno/a	
----------	--

Responde valorando desde 1 hasta 5 cada frase, siendo 1 la mínima valoración (= esto no tiene que ver nada conmigo) y 5 la máxima valoración (= esto tiene mucho que ver conmigo).

Cuestiones	1	2	3	4	5
1. En las actividades del colegio se me da bien comunicarme con todos los niños y niñas	1	2	3	4	5
2. Me gusta relacionarme con varios niños y niñas en las actividades, no sólo con los mismos de siempre	1	2	3	4	5
3. Me gusta hacer dibujos o cantar canciones que tengan que ver con ayudar y hacer el bien	1	2	3	4	5
4. En los cuentos y películas, los personajes que más me gustan son los buenos, los que ayudan a otros	1	2	3	4	5
5. Me gusta hablar de la historia, las costumbres, las comidas, el arte y la música de mi país	1	2	3	4	5
6. Prefiero trabajar cooperando con otros que hacerlo de forma solitaria: ¡me gusta el trabajo en equipo!	1	2	3	4	5
7. Cuando trabajo con otros niños y niñas, utilizo palabras positivas y buenas que nos ayudan a todos	1	2	3	4	5
8. Me gustan los cuentos, las canciones, los cuadros y las películas sobre solidaridad y cuidar el mundo	1	2	3	4	5
9. Me doy cuenta enseguida cuando otros niños están tristes, contentos, aburridos o enfadados	1	2	3	4	5
10. Cuando alguien está triste, intento saber por qué y también ayudarle a que se ponga contento	1	2	3	4	5
11. Cuando me invento cuentos e historias, me gusta que tengan un final bueno y feliz	1	2	3	4	5
12. En los cuentos, tebeos y películas me doy cuenta de quiénes son los buenos y los que ayudan a los demás	1	2	3	4	5

TEST DE AUTO-EVALUACIÓN ICG 2 – Alumnado 11 – 12 años

Alumno/a	
----------	--

Responde las siguientes cuestiones valorando desde 1 hasta 5, siendo 1 la mínima valoración (= esto no tiene nada que ver conmigo) y 5 la máxima valoración (= esto tiene mucha relación con mi modo de ser y actuar).

Cuestiones	1	2	3	4	5
1. Te parece interesante hablar con diferentes chicos y chicas, no sólo con los mismos de siempre	1	2	3	4	5
2. Cuando hay varios puntos de vista en una situación, buscas un acuerdo antes de imponer una opinión	1	2	3	4	5
3. Te gusta compartir aspectos y costumbres de tu cultura con personas de otras culturas y aprender de ellos	1	2	3	4	5
4. Te inspiras en elementos culturales y artísticos de otros países para expresar tu creatividad o tu arte	1	2	3	4	5
5. Te preocupa el medio-ambiente, la tierra, la naturaleza y propones o imaginas ideas para cuidarlo y mejorarlo	1	2	3	4	5
6. Te gusta conocer a personas que luchan y han luchado por los valores humanos y te identificas con ellas	1	2	3	4	5
7. Te gusta investigar tus raíces socio-culturales, tu pasado y tu origen en tu entorno familiar	1	2	3	4	5
8. Cuando has ayudado a otros o has colaborado en mejorar tu entorno, te sientes bien y te gusta compartirlo	1	2	3	4	5
9. Cuando trabajas en equipo, identificas los puntos fuertes del mismo y tratas de potenciarlo desde esas fortalezas	1	2	3	4	5
10. Cuando hablas de ti mismo, o te presentas, te parece más importante recalcar tu ser y tus valores que lo que tienes	1	2	3	4	5
11. Cuando charlas con otras personas, generalmente te gusta escuchar lo que dicen y respetas los turnos para hablar	1	2	3	4	5
12. Cuando quieres hacer algo bueno, o algo solidario, lo planificas antes con el fin de ser lo más útil posible a otros	1	2	3	4	5
13. Cada vez que hay una catástrofe, atentado o injusticia grave, expresas tu solidaridad y empatía con las víctimas	1	2	3	4	5
14. Te interesa saber de otros chicos y chicas como tú que ayudan a los demás en otros lugares del mundo	1	2	3	4	5
15. Te gustan las creaciones artísticas que expresan valores humanos, como canciones, danzas, pinturas o esculturas	1	2	3	4	5
16. Te gusta inventarte historias o jugar a juegos en los que imaginas un mundo bueno y mejor para todos	1	2	3	4	5
17. Te resulta interesante analizar cómo se ayudaba a la gente en otras épocas históricas y compararlo con la ayuda hoy	1	2	3	4	5
18. Te gusta asumir compromisos para ayudar a otros, como poner la mesa, ser representante o hacer voluntariado	1	2	3	4	5
19. Piensas a menudo en un mundo ideal, justo y solidario, y lo expresas en tu afición artística preferida	1	2	3	4	5
20. Pones tu talento, lo que mejor sabes hacer o lo que más te apasiona, al servicio de una causa buena para todos.	1	2	3	4	5

TEST DE AUTO-EVALUACIÓN ICG 3 - Alumnado 15 - 16 años

Alumno/a	
----------	--

Responde las siguientes cuestiones valorando desde 1 hasta 5, siendo 1 la mínima valoración (= esto no tiene nada que ver conmigo) y 5 la máxima valoración (= esto tiene mucha relación con mi modo de ser y actuar).

Cuestiones	1	2	3	4	5
1. Te gusta comunicarte y compartir actividades con personas de diferentes culturas y lenguas	1	2	3	4	5
2. Eres capaz de identificar si un grupo o comunidad de personas es inclusivo o por el contrario margina a algunos	1	2	3	4	5
3. Utilizas las nuevas tecnologías para conocer otras culturas o involucrarte en proyectos interculturales	1	2	3	4	5
4. La diversidad cultural te parece un valor importante y además tratas de fomentarla en tu entorno	1	2	3	4	5
5. Te interesa tu origen familiar desde el punto de vista socio-cultural y buscas información al respecto	1	2	3	4	5
6. Te inspiras en diversas manifestaciones y corrientes culturales para hacer trabajos escolares	1	2	3	4	5
7. Las experiencias de contacto con otras culturas te motivan para desarrollar actividades artísticas	1	2	3	4	5
8. Te gusta expresar tus valores e ideales en distintos círculos y redes sociales con frases, fotos o creaciones	1	2	3	4	5
9. Te interesa tu vida y tu personalidad, conocerte bien a ti mismo, indagar sobre quién eres y qué quieres	1	2	3	4	5
10. Cuidas tu identidad digital, usándola como un medio de convivencia y participación en las redes sociales	1	2	3	4	5
11. En tu modo de vivir y consumir tienes en cuenta el entorno natural y ecológico en que vives, cuidando de él	1	2	3	4	5
12. Ayudar y compartir con otros es algo que te llena, un ingrediente esencial de tu vida, un modo de ser feliz	1	2	3	4	5
13. Te gusta trabajar en equipo y sabes cómo hacerlo mejor, promoviendo la cooperación y evitando individualismos	1	2	3	4	5
14. Te gusta expresar quién eres, tus ideales y valores a través de algún tipo de arte: música, pintura, poesía...	1	2	3	4	5
15. Utilizas palabras positivas, motivadoras y realmente útiles para resolver problemas y conflictos	1	2	3	4	5
16. Cuando detectas un problema social cercano sabes cómo planificar e idear algunas soluciones y acciones de mejora	1	2	3	4	5
17. Utilizas y difundes en redes sociales y chats, mensajes, fotos, vídeos, para defender los Derechos Humanos	1	2	3	4	5
18. Muestras tu empatía y solidaridad de forma pública con las víctimas de catástrofes e injusticias sociales	1	2	3	4	5
19. Conoces bien tus fortalezas y debilidades a la hora de ayudar a otros, tratando de mejorar y motivarte a hacerlo	1	2	3	4	5

20. Te gusta ir a ver diversas obras y productos artísticos de valores humanos: exposiciones, conciertos, etc.	1	2	3	4	5
21. Se te ocurren ideas innovadoras para ayudar a otros y mejorar el mundo, y tratas de ponerlas en práctica	1	2	3	4	5
22. Con frecuencia imaginas utopías de un mundo más justo, y te gusta contarle, escribirlo o expresarlo	1	2	3	4	5
23. Te interesa comprender las causas de los problemas sociales, su dimensión histórica, para proponer soluciones	1	2	3	4	5
24. Te percibes como un agente de cambio social que puede aportar su grano de arena para mejorar el mundo	1	2	3	4	5
25. Te gustan las frases sabias e inteligentes que nos inspiran y animan a construir un mundo más humano y ecológico	1	2	3	4	5
26. Tienes claros algunos valores humanos en tu vida, y te ayuda enfocar tus decisiones y tu vida desde esos valores	1	2	3	4	5
27. Te gusta expresar utopías e ideales de un mundo más justo a través de algún tipo de arte o habilidad personal	1	2	3	4	5
28. Ya conoces tus talentos y habilidades y trabajas por mejorarlos para ponerlos al servicio de la sociedad	1	2	3	4	5

TEST DE AUTO-EVALUACIÓN ICG 3 – Alumnado 15 – 16 años

Alumno/a	
----------	--

Responde las siguientes cuestiones valorando desde 1 hasta 5, siendo 1 la mínima valoración (= esto no tiene nada que ver conmigo) y 5 la máxima valoración (= esto tiene mucha relación con mi modo de ser y actuar).

Cuestiones	1	2	3	4	5
1. Te gusta comunicarte y compartir actividades con personas de diferentes culturas y lenguas	1	2	3	4	5
2. Eres capaz de identificar si un grupo o comunidad de personas es inclusivo o por el contrario margina a algunos	1	2	3	4	5
3. Utilizas las nuevas tecnologías para conocer otras culturas o involucrarte en proyectos interculturales	1	2	3	4	5
4. La diversidad cultural te parece un valor importante y además tratas de fomentarla en tu entorno	1	2	3	4	5
5. Te interesa tu origen familiar desde el punto de vista socio-cultural y buscas información al respecto	1	2	3	4	5
6. Te inspiras en diversas manifestaciones y corrientes culturales para hacer trabajos escolares	1	2	3	4	5
7. Las experiencias de contacto con otras culturas te motivan para desarrollar actividades artísticas	1	2	3	4	5
8. Te gusta expresar tus valores e ideales en distintos círculos y redes sociales con frases, fotos o creaciones	1	2	3	4	5
9. Te interesa tu vida y tu personalidad, conocerte bien a ti mismo, indagar sobre quién eres y qué quieres	1	2	3	4	5
10. Cuidas tu identidad digital, usándola como un medio de convivencia y participación en las redes sociales	1	2	3	4	5
11. En tu modo de vivir y consumir tienes en cuenta el entorno natural y ecológico en que vives, cuidando de él	1	2	3	4	5
12. Ayudar y compartir con otros es algo que te llena, un ingrediente esencial de tu vida, un modo de ser feliz	1	2	3	4	5
13. Te gusta trabajar en equipo y sabes cómo hacerlo mejor, promoviendo la cooperación y evitando individualismos	1	2	3	4	5
14. Te gusta expresar quién eres, tus ideales y valores a través de algún tipo de arte: música, pintura, poesía...	1	2	3	4	5
15. Utilizas palabras positivas, motivadoras y realmente útiles para resolver problemas y conflictos	1	2	3	4	5
16. Cuando detectas un problema social cercano sabes cómo planificar e idear algunas soluciones y acciones de mejora	1	2	3	4	5
17. Utilizas y difundes en redes sociales y chats, mensajes, fotos, vídeos, para defender los Derechos Humanos	1	2	3	4	5
18. Muestras tu empatía y solidaridad de forma pública con las víctimas de catástrofes e injusticias sociales	1	2	3	4	5
19. Conoces bien tus fortalezas y debilidades a la hora de ayudar a otros, tratando de mejorar y motivarte a hacerlo	1	2	3	4	5